

Sulla tendenza utopica del VR cinema

Francesco Zucconi

Tra le principali linee di sviluppo del VR cinema si trova senza dubbio il documentario a tema sociale e umanitario, concepito come occasione per sperimentare forme di trasferimento dello spettatore o della spettatrice in spazi e tempi diversi da quelli in cui sono fisicamente collocati: all'intero di un campo profughi oppure in una prigione, in un villaggio colpito da calamità o magari nella città di Hiroshima subito dopo il lancio della bomba atomica¹.

Nel gennaio 2015, le Nazioni Unite hanno inaugurato un progetto di comunicazione in realtà virtuale come parte della più vasta *Sustainable Development Goals Action Campaign*. L'intento è quello di impiegare le nuove tecnologie per mostrare, all'interno di importanti forum diplomatici e meeting di donatori, le condizioni di chi vive in contingenze emergenziali². Al centro dell'attenzione si trova dunque la tecnologia del *virtual reality cinema*: un visore che offre allo spettatore la possibilità di ruotare lo sguardo a trecentosessanta gradi all'interno di scenari precedentemente filmati mediante apposite videocamere con obiettivo sferico. Con l'uscita dei primi video in VR, le Nazioni Unite hanno diffuso il filmato promozionale *Virtual Reality: Creating Humanitarian Empathy*, che presenta questa tecnologia come una svolta nella comunicazione delle emergenze. In particolare, l'esperienza virtuale viene esaltata attraverso un confronto con la fotografia e la televisione: se l'impatto psicologico ed emotivo di quest'ultime è limitato dalla distanza che separa lo spettatore dallo schermo, il VR cinema sarebbe invece capace di «superare i limiti della cornice» (*to step into the frame*) collocando chi osserva all'interno degli eventi stessi, giusto accanto a coloro che stanno vivendo in stato di emergenza³. Parallelamente, molte ONG e associazioni impegnate in ambito umanitario e sociale hanno sviluppato progetti comunicativi basati sulla tecnologia del VR cinema. Si tratta di video a trecentosessanta gradi in buona parte elaborati in riferimento alla stessa ideologia della “trasparenza” del progetto dell'ONU e con il fine di produrre un generico sentimento di “empathia” nei confronti di quanto vivono in contingenze emergenziali o di precarietà strutturale⁴.

Ma in che misura una tecnologia come il VR cinema può facilitare l'assunzione di uno sguardo testimoniale? A quali condizioni il gesto di indossare un visore per la realtà virtuale – comodamente a casa propria o nei saloni di un meeting – può assumere un valore sociale, etico e politico? Pretendendo di fare esperienza di uno spazio e di un tempo radicalmente diversi da quelli in cui siamo fenomenologicamente collocati non si rischia forse di incappare in problematiche riguardanti tanto la teoria della rappresentazione e dei media quanto la riflessione morale e politica?

Per rispondere a queste domande, è necessario analizzare alcuni video immersivi cercando di decostruire l'ideologia della trasparenza e la pretesa di varcare la soglia della rappresentazione, ovvero di trascendere la cornice in quanto operatore sintattico e pragmatico. Se la cornice è stata descritta come un dispositivo di «isolamento» che «separa l'immagine da tutto ciò che non è immagine» (Stoichita 1993), la nozione di "insularità" assumerà particolare rilievo all'interno dell'argomentazione, aiutandoci a riflettere sulle forme di composizione e sui limiti del VR cinema in quanto esperienza solo presuntivamente suppletiva di quella fenomenica⁵.

L'ipotesi della quale si sviluppa l'articolo è che il VR cinema – soprattutto nelle sue applicazioni sociali e umanitarie, tutt'altro che marginali – si caratterizzi per una tendenza "utopica". Riprendendo la duplice etimologia del termine introdotto da Thomas Moore, si rifletterà dunque sugli ambienti immersivi realizzati con tale tecnologia in quanto *eu-tópoi* (luoghi del miglioramento e del bene) e *ou-tópoi* (assenze di luogo). Come nella riflessione condotta da Louis Marin (1973; 1983), parlare di tendenza utopica del VR significa dunque indagare gli impliciti e i presupposti di alcuni dei più interessanti progetti della cultura visuale contemporanea. Per questa stessa via, diventa possibile far emergere alcuni nodi teorici e potenzialità espressive capaci di valorizzare l'utilizzo del VR cinema come strumento testimoniale e di sensibilizzazione politica.

Progetti pilota

Presentato al World Economic Forum di Davos nel gennaio del 2015, *Clouds over Sidra* è un video a trecentosessanta gradi realizzato da Gabo Arora e Chris Milk. Dura poco meno di nove minuti e mostra la vita di una bambina siriana di dodici anni nel campo profughi di Zaatari, in Giordania. Si va dall'interno della tenda, dove è accampata la famiglia, alla scuola; dal tendone di una palestra a un campo di calcetto nel quale giocano un gruppo di ragazze. Come è stato notato, l'elemento compositivo che caratterizza le diverse inquadrature sferiche di questo video è la costruzione geometrica dello spazio (Nash 2017). Osservando *Clouds over Sidra*, si potrebbe parlare di un'implementazione tecnologica del principio albertiano della "finestra sul mondo", ripreso da Erwin Panofsky (1927: 37) per esplicitare il risultato paradossale della costruzione dell'immagine secondo regole prospettiche: ancor più di quanto non avvenisse con la pittura rinascimentale, lo spettatore del VR cinema ha la possibilità di esperire ambienti che si dispiegano interamente intorno a lui. Il video si conclude con una vasta inquadratura del campo di Zaatari e con la voce della bambina: «My teacher says the clouds moving over us also come here from Syria. Some days the clouds and me are going to turn around and go back home». Lo spettatore può dunque scegliere se continuare a osservare gli spazi geometrici del campo o se, seguendo il suggerimento della piccola Sidra, alzare gli occhi al cielo e osservare le nuvole. Quell'oggetto visivo che dà il titolo al video e che tende a sottrarsi alla rappresentazione prospettica del mondo, fino a far vacillare il sistema di posizioni che questo prescrive⁶.

Waves of Grace è il secondo video prodotto dall'ONU, sempre per mano di Arora e Milk. È stato girato a Monrovia, in Liberia, e presentato per la prima volta nel luglio del 2015, alla United Nations Secretary-General's International Ebola Recovery Conference. Nel tempo di circa dieci minuti, viene narrata la storia di Decontee Davis, sopravvissuta al virus ebola. Anche in questo caso, si tratta di

un racconto in prima persona, dove la voce della donna guida lo spettatore all'interno degli ambienti virtuali. A differenza di *Clouds Over Sidra*, le inquadrature sferiche di *Waves of Grace* sono però strutturate in modo da accentuare l'effetto di prossimità e contatto tra lo spettatore e i corpi dei personaggi. È come se dopo l'esperienza del primo video, i due registi avessero preso atto di un'evidenza ben conosciuta, nei secoli scorsi, dai realizzatori di immagini stereoscopiche: il fatto che alcune di queste «producono un effetto tridimensionale minimo o nullo» e che, all'interno di tale tecnologia, «immagini che in un altro contesto permetterebbero di mostrare chiaramente le leggi della prospettiva, come per esempio una strada o dei binari della ferrovia che si estendono verso l'orizzonte fino a un punto di fuga situato al centro, producono soltanto una minima impressione di profondità» (Crary 1992: 129).

Quello che viene comunemente chiamato VR cinema costituisce, a ben vedere, una forma assai blanda di realtà virtuale. Da più parti, è stato infatti sottolineato che i video realizzati con videocamere a obiettivo sferico non producono esperienze immersive paragonabili a quelle rese possibili dalla modellizzazione grafica di ambienti percorribili, oppure dalla fotografia computazionale⁷. Cionondimeno resta difficile analizzare i video a trecentosessanta gradi, poiché si finisce inevitabilmente per descrivere singole inquadrature che corrispondono a uno e soltanto uno dei molteplici punti di vista offerti dall'obiettivo sferico. Nonostante tale difficoltà, è importante notare che lo spazio scenico presente all'interno degli ambienti filmati da tali videocamere costituisce pur sempre qualcosa di costruito, indagabile in termini di composizione filmica⁸. È questo un primo modo per superare l'idea di immediatezza del VR cinema e problematizzare il generico uso del concetto di "empatia" come termine ombrello che raccoglie una gamma vasta e complessa di reazioni emozionali e relazioni intersoggettive⁹. Per utilizzare i termini della teoria del cinema, si potrebbe dire che le inquadrature sferiche di *Waves of Grace* assomigliano a dei "piani" – dove il taglio della figura umana definisce la scala dell'immagine – piuttosto che a dei "campi", dove lo spazio definisce la scala stessa. Nell'alternarsi di interni ed esterni, l'ambiente che rimane più impresso è quello in cui si assiste da vicino all'interramento di alcuni uomini morti di ebola. Mentre gli operatori sanitari trasportano un cadavere da destra verso sinistra, lo spettatore li osserva e li accompagna, li "tocca" con lo sguardo¹⁰. Un forte riferimento alla dimensione corporea dell'esperienza è del resto presente fin dagli slogan adottati per il lancio del progetto *UN virtual reality*: «Is it possible to stand in the shoes of a refugee or know what it's like to face an ebola epidemic?»¹¹. Negli stessi mesi, diversi progetti comunicativi di ONG come Oxfam e Medici Senza Frontiere hanno del resto fatto ricorso all'idea di «mettersi nei panni dell'altro» o anche di «walk on a refugee shoes»¹². Il VR cinema prospetta insomma allo spettatore un'esperienza sensoriale quanto più possibile completa e integrata, eppure – tanto all'interno di *Waves of Grace* quanto in *Clouds over Sidra* – proprio spostando il visore in basso a cercare il proprio corpo, è possibile intuire i limiti dell'esperienza virtuale umanitaria. Sebbene il visore risponda ai movimenti del collo, il resto del corpo scompare. I miei piedi non sono soltanto invisibili, ma sono ridotti a una traccia lasciata sul terreno oppure a una figura geometrica: il punto nel quale è stata posizionata la videocamera e a partire dal quale tutto l'ambiente prende forma (in particolare, nell'ambientazione della partita di calcetto di *Clouds over Sidra*, i registi collocano il punto di vista esattamente sul cerchio di metà campo).

Waves of Grace e *Clouds over Sidra* cercano quanto più possibile di produrre effetti immersivi ed empatici ma, quando lo cerco all'interno dell'ambiente virtuale, il mio corpo è rimosso oppure identificato eufemisticamente con una figura geometrica. Da incarnata che era, la percezione torna a coincidere con un punto di vista astratto¹³. Da scomparsa che era, o che la si pretendeva, la cornice della rappresentazione fa dunque ritorno e tende a manifestarsi in una serie di tracce della realizzazione empirica e della composizione dello sguardo sferico.

Altri progetti

Dalle prime sperimentazioni delle Nazioni Unite ai più recenti festival e rassegne artistiche, il VR cinema trova sempre più spazio. Tralasciando di considerare i progetti in *mixed reality* e limitando lo sguardo ad alcuni dei video a tema documentario inseriti all'interno del concorso "linear" – ovvero realizzati attraverso videocamere a trecentosessanta gradi – della settantaseiesima edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, è possibile notare la tendenza a riprodurre e ricadere nelle criticità messe in luce a proposito dei due progetti pilota sopra analizzati¹⁴.

Daughters of Chibok (2019) di Joel Kachi Benson racconta la storia di Yana e delle altre madri della comunità agricola di Chibok, nella Nigeria nord-orientale, sconvolte dal rapimento delle proprie figlie dal gruppo terroristico di Boko Haram nel 2014. Negli undici minuti di durata del video, gli ambienti esplorabili a trecentosessanta gradi coincidono perlopiù con gli esterni del villaggio. Mi trovo di fronte alle donne impegnate a portare avanti la lotta per ricongiungersi con le proprie figlie e per non dimenticare il trauma subito. Il coinvolgimento corporeo – i movimenti del collo o la rotazione del mio corpo all'interno dell'inquadratura sferica – mi dà l'impressione di essere un testimone diretto di quanto si trova davanti ai miei occhi. Come espresso nei materiali informativi, la pretesa di questo e di altri video documentari immersivi è del resto quella di «amplificare la voce di coloro che normalmente non verrebbero sentiti» riducendo le distanze tra il luogo in cui lo spettatore è fisicamente collocato e i paesi del cosiddetto Global South. Eppure, anche in *Daughters of Chibok*, spostando il visore in basso a cercare il proprio corpo, è possibile incontrare i limiti – tecnici, ma anche e soprattutto etici e politici – dei video documentari a trecentosessanta gradi e dunque prendere atto della posizione di assoluto privilegio occupata dallo spettatore, che può osservare tutto senza essere osservato, così come può illudersi di avere il cosiddetto Global South a portata di mano sebbene protetto da un impercettibile schermo di sicurezza¹⁵. Stessa durata del precedente, *Battle Hymn* (2019) di Yair Agmon segue un gruppo di militari israeliani impegnati in una missione nei villaggi palestinesi del West Bank. Il punto di vista sugli eventi è *embedded*, pienamente organico all'apparato militare, ma il finale a sorpresa presenta un risvolto buonista: il prigioniero palestinese in manette intona improvvisamente un canto al quale si unisce il gruppo di soldati israeliani. Si tratta di un canto inteso, nel testo di presentazione del video, come invito a intraprendere «l'inizio di un nuovo dialogo politico». Al di là delle perplessità generate dal connubio di violenza militare e invocazione alla pace, a costituire il punto di maggiore interesse e di maggiore criticità del video è nuovamente la posizione assegnata allo spettatore e gli effetti paradossali derivanti dalla pretesa del VR cinema di proiettarlo fisicamente laddove non è né può essere.

Rispetto a *Daughters of Chibok* e alla maggior parte dei video in VR cinema, in questo caso lo spettatore occupa una posizione che – ricorrendo al linguaggio cinematografico – potremmo dire “soggettiva”: osserva e percepisce il mondo con gli occhi di un soggetto figurativamente riconoscibile all’interno della scena e diegeticamente determinato. Proprio con il fine di aggirare il problema della scomparsa del corpo e l’effetto percettivo ed emotivo sopra descritti, la composizione di *Battle Hymn* assegna infatti allo spettatore il busto e gli arti di uno dei soldati del battaglione, visibile all’interno degli ambienti virtuali. Ma anche quando la composizione assegna allo spettatore degli arti osservabili all’interno dell’ambiente virtuale – è questo il caso anche in molti video in VR realizzati in ambito umanitario –, l’effetto che si produce è un’incompatibilità tra il residuo di astrazione presente nel video – una sorta di buco nero nel corpo del soldato nel quale incappiamo abbassando lo sguardo – e il tentativo di sviluppare una percezione incarnata. Laddove stimolato a mettere in gioco la dimensione sensibile dell’esperienza, lo spettatore non può fare a meno di *sentire* l’alterità dell’arto simulato¹⁶.

Il VR cinema come spazio utopico

Proprio a partire dall’analisi dei primi due video in VR prodotti dall’ONU, la studiosa di nuovi media e forme del documentario Kate Nash (2017: 7) ha sviluppato l’idea di *improper distance*: il cinema in realtà virtuale, scrive, «runs the risk of producing improper distance and an ironic mode of moral engagement when it invites forms of self-focus and self-projection rather than a more distanced position that allows for recognition of distance between the self and other». Pur condividendo tale orientamento interpretativo, anziché ricorrere all’aggettivo “improprio” si suggerisce qui l’idea di riflettere sulle forme di spazialità dell’esperienza del VR cinema ricorrendo ad alcune nozioni che hanno caratterizzato il dibattito filosofico dei decenni passati.

Tale esperienza non sembra del resto coincidere con i tradizionali spazi di evasione spettatoriale come il museo, il teatro e la sala cinematografica, dove lo spettatore varca una soglia e fronteggia un’opera o una serie di opere più o meno esplicitamente inquadrata da una cornice. Quello del VR cinema è uno spazio diverso da quelli che Michel Foucault (1984: 310) ha definito «eterotopici», in nome della loro capacità «di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l’insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano». Allo stesso tempo, riprendendo una nozione proposta da Francesco Casetti (2015: 227), non sembra pienamente possibile concepire l’esperienza del VR cinema nei termini di una «ipertopia», dove gli ambienti della fruizione spettatoriale «non sono più luoghi da raggiungere, ma semmai luoghi che s’incontrano sul proprio cammino».

Se l’ipotertopia deve essere concepita in opposizione all’eterotopia, come configurazione spaziale correlata alla portabilità dei nuovi media e alla loro capacità di instaurare forme ibride di spettatorialità in qualsiasi luogo della vita quotidiana, quello di *Clouds over Sidra*, *Waves of Grace* e di molti altri video a trecentosessanta gradi può essere descritto in quanto spazio “utopico”.

Come messo in evidenza da Louis Marin (1983: 74-75), l’isola di Utopia definisce un modello spaziale paradossale proprio nella misura in cui porta a coincidenza e contraddizione ciò che tendiamo a concepire come “naturale” e ciò che

riteniamo “artificiale”, il carattere percettivo dell’esperienza sensoriale e la sua modellizzazione iconica: si tratta di una «*geografia* [che] trova in realtà la sua più completa realizzazione in una *cartografia*: la geografia dell’isola si costruiva nella scrittura di una mappa che consisteva essenzialmente in un dispositivo di cinquantaquattro città disperse nella campagna, tutte equidistanti e tutte simili». L’idea di poter varcare la cornice per entrare in un mondo tanto più reale quanto più è tecnologicamente capace di cancellare ogni interfaccia, ogni traccia della composizione audiovisiva, costituisce in tal senso un progetto utopico. L’obiettivo dei video a trecentosessanta gradi è del resto quello di ricostruire in forma audiovisiva l’ambiente esperienziale dello spettatore, spingendolo in un altro luogo rispetto a quello in cui è situato e dandogli l’impressione di poterlo esplorare con i movimenti del collo.

Come nelle prime pagine del libro di Moore (2014: 1), l’invenzione dell’isola di Utopia si basa del resto su di una duplice etimologia: «Called once “No-place” because I stood apart. / Now I compete with Plato’s state, perhaps / Surpass it; what he only wrote about / I have alone in fact become; the best / In people, wealth, in laws by far the best. / “Good-place” by right I should be called». È così che, ripensando ai video umanitari sopra analizzati, quello del VR cinema è in prima battuta di un *eu-tòpos*: il luogo del miglioramento e del bene, nel quale lo spettatore può avere l’impressione di adempiere facilmente la propria vocazione morale e nel quale sembra possibile ridurre ogni mediazione, ogni distanza con l’alterità e la sua “realtà”, finanche a prendere parte al seppellimento di un morto di ebola. In seconda battuta si tratta di un *ou-tòpos*: una paradossale assenza di luogo; uno spazio che non corrisponde pienamente con il “qui e ora” nel quale è empiricamente situato il soggetto e neppure con l’“altrove” degli eventi mostrati nei video.

Dove mi trovo, dunque, quando faccio esperienza di un video a trecentosessanta gradi?

Insularità del VR cinema

Nel corso del Novecento come negli ultimi decenni, diversi storici e teorici sono tornati a fare i conti con Moore¹⁷. Se quello dell’isola costituisce in molte ricerche di geografia (Farinelli 2003; 2016), filosofia (Deleuze 2002; Sloterdijk 2004) e semiotica (Lancioni 1992; Addis 2016) un paradigma per analizzare e descrivere specifiche strutture spaziali, temporali e intersoggettive, la questione dell’utopia mantiene una posizione centrale per comprendere i rapporti tra forme della rappresentazione e forme politiche, ben al di là dei suoi usi nel linguaggio corrente. In questo articolo si sono descritti e analizzati alcuni video a tema sociale e umanitario, realizzati attraverso videocamere sferiche ed esperiti attraverso appositi visori. Si è messo in evidenza la tendenza a concepire tali video in quanto strumenti per accorciare o negare le distanze tra il *qui* e l’*altrove*, per dare l’impressione agli spettatori di potersi trovare effettivamente sul luogo di una catastrofe, di poter in qualche modo testimoniare o assistere a qualcosa di profondamente altro¹⁸.

Compatibilmente con il progetto di Marin citato in apertura – intraprendere un’analisi critica delle forme di rappresentazione e iscrizione dei corpi all’interno degli spazi geografici e sociali – si è dunque cercato di evidenziare le implicazioni ideologiche e i limiti etici di buona parte dei progetti comunicativi e artistici

sviluppati in VR cinema, per quanto questi siano socialmente e moralmente impegnati nelle intenzioni. Ad emergere dall'analisi delle configurazioni spaziali che definiscono gli ambienti virtuali, è dunque prima di tutto un sistema di asimmetrie nella costruzione degli sguardi. In tal senso, il dispositivo del VR cinema non fa altro che ribadire e implementare tecnologicamente, attraverso l'illusione del superamento della cornice, una serie di squilibri ampiamente indagati nel campo di studi sulla comunicazione umanitaria: quella tra la posizione dello spettatore-testimone e quella della vittima-oggetto; tra uno sguardo che si identifica con i valori di compassione e assistenza dell'"Occidente" e un "altrove" che tende a essere ridotto a un ambiente virtuale, del quale sarebbe adesso possibile fare "esperienza diretta"¹⁹.

In conclusione, si ha dunque la tentazione di sostenere che il VR cinema è un'"isola vicina". Il riferimento è prima di tutto a quanto detto sopra, alla pretesa di concedersi qualcosa di simile a una vacanza umanitaria attraverso le nuove tecnologie; pretesa di varcare la soglia della rappresentazione per avvicinarsi a uno spazio e a un tempo distanti e profondamente eterogenei rispetto alle coordinate ambientali nelle quali fisicamente ci troviamo. Eppure, parlando del VR cinema come di un'isola, si apre anche la possibilità di concludere la riflessione in maniera propositiva, passando dalla decostruzione dei modelli ai quali è stato finora associato il cinema a trecentosessanta gradi all'identificazione di eventuali potenzialità.

Per arrivare in un'isola è necessaria un ponte, una nave, un traghetto o un battello, nonché un porto dal quale partire e al quale approdare. Accade proprio così anche alla Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, dove tutti i progetti in VR cinema sono abitualmente collocati nella minuscola isola del Lazzaretto Vecchio, a meno di un minuto di navigazione dal Lido²⁰. Al di là delle metafore, grazie alle tecnologie immersive, possiamo illuderci di distaccarci dalle coordinate percettive del nostro ambiente per fare esperienza di un altrove. Ma, alla fine, dopo pochi minuti, dopo pochi passi e movimenti del corpo, dobbiamo tornare. A guardare bene, anche proiettandoci in un *altro* corpo e in un *altro* mondo, non possiamo fare a meno di avvertire il persistente richiamo di *questo* corpo e di *questo* mondo. Del resto, dalle coste di ogni isola vicina si scorge sempre il continente dove, finita la feria, bisogna fare ritorno.

Nel campo della sperimentazione artistica e cinematografica, Alejandro González Iñárritu ha dato forma a un'installazione come *Carne y arena* (2017) che sembra voler spingere lo spettatore proprio a fare esperienza di tale limite di penetrazione e identificazione nell'altrove e, dunque, della sua passività e impotenza di fronte a un gruppo di profughi che cerca di superare il confine dal Messico agli Stati Uniti²¹. Il sottotitolo stesso dell'installazione del regista messicano – *Virtually present, physically invisible* – manifesta l'urgenza di riconoscere e valorizzare le soglie della rappresentazione anche all'interno dell'esperienza immersiva, lavorare sui punti di passaggio, sui ponti, tra gli ambienti interconnessi.

Seguendo ancora la riflessione di Marin, lo spazio utopico è sì qualcosa di tanto integralmente modellato quanto apparentemente naturale – «l'image représentative peut alors avoir la prétention de signifier le monde qu'elle imite "exactement" et de substituer à sa réalité le signe figuratif qui vaudra pour elle, totalement et sans résidu» (1973: 264) – ma esso è anche il luogo del paradosso e dunque un'occasione per fare esperienza delle contraddizioni che strutturano tanto i modelli rappresentativi quanto le forme sociali: «Ni oui ni non, ni vrai ni faux, ni

l'un ni l'autre: le neutre. [...] le neutre comme l'écart des contradictoires, la contradiction même maintenue entre le vrai et le faux, ouvrant dans le discours un espace que le discours ne peut accueillir» (*Ivi*: 21).

Per concludere con un'immagine semplice – un'esplicita tematizzazione dell'insularità utopica del VR cinema – è dunque possibile citare un ultimo video a trecentosessanta gradi: *VR Free* (2019), realizzato da Milad Tangshir. Tutto inizia all'interno del Carcere di Torino: in una cella, nei corridoi, nello spazio all'aperto dove si svolge l'ora d'aria, sopra il vassoio per la distribuzione dei pasti. Guardandoci attorno possiamo avere l'impressione di trovarci in galera, in un luogo profondamente diverso da quello nel quale fisicamente ci trovavamo quando abbiamo indossato il visore e nel quale, di fatto, ci troviamo ancora. Eppure, in questo caso, il regista sembra attuare una strategia capace di superare i limiti del VR trattati nei paragrafi precedenti per creare una possibile paradossale forma di condivisione, se non di contatto, tra la condizione dei detenuti e quella degli spettatori. Tutto sembra procedere secondo le retoriche visive descritte a proposito di altri progetti, quando, d'improvviso, ci troviamo di fronte a un uomo che indossa quello stesso visore VR che abbiamo indossato noi per accedere al video e a quell'ambiente. Si tratta di un carcerato. Dopo aver osservato i suoi gesti che sono i nostri stessi gesti, impacciati e da "mosca cieca", ecco che per qualche secondo ci sintonizziamo con la sua visione, con ciò che sta osservando grazie al visore e che lo porta ad evadere dal luogo di detenzione: un'inquadratura subacquea dei fondali dell'isola di Ustica, un mare straordinario nel quale, come ci informa la sua stessa voce fuoricampo, ha fatto immersioni bellissime prima di essere incarcerato. Seguendo l'idea di *VR Free*, non è dunque negando o cancellando le distanze che si può fare esperienza diretta della condizione di chi vive in contingenze traumatiche. Non è *qui* (dove lo spettatore è fisicamente collocato) né *là* (il carcere come ambiente simulato) che può incontrarsi chi vive contingenze incommensurabili, ma forse proprio in un *non qui e non là*: un'isola intesa questa volta come spazio di sperimentazione di valori e desideri reciproci, un'area di interconnessione delle virtualità.

È così che anziché confidare in ulteriori e "definitive" implementazioni tecnologiche votate ad accrescere l'effetto di immediatezza e l'impressione di trovarsi in carne e ossa nell'altrove di volta in volta prospettato nell'ambiente virtuale, si tratta prima di tutto di valorizzare il carattere contraddittorio delle forme audiovisive e delle esperienze estetiche immersive. Gli errori di regia, le tracce della composizione, gli effetti di incorporazione e disincorporazione e tutto ciò che rendeva insoddisfacente e incompleta la simulazione di realtà costituiscono occasioni per continuare a fare esperienza delle soglie, acquisendo consapevolezza delle asimmetrie.

Il carattere insulare e la tendenza utopica del VR cinema definiscono insomma i limiti etici e politici del suo utilizzo, ma suggeriscono anche possibili percorsi sperimentali per valorizzare o, quantomeno, lavorare su quegli stessi limiti.

1 Ai primi tre casi saranno dedicate le prossime pagine, mentre per quanto riguarda il quarto si rimanda alla pagina web ufficiale del progetto <https://www.thedaytheworldchanged.world>

2 Tutte le informazioni relative al progetto sono disponibili alla pagina Web ufficiale <http://unvr.sdgactioncampaign.org>

- 3 <http://webtv.un.org/watch/virtual-reality-creating-humanitarian-empathy/4877860952001>.
- 4 Per una riflessione sul progetto in realtà virtuale dell'ONU e sulle prime sperimentazioni umanitarie del VR cinema, cfr. Zucconi 2018a: 149-154. Sullo stesso argomento, per una riflessione sintetica, cfr. Zucconi 2018b.
- 5 Sulle nozioni di isolamento e insularità a proposito dell'estetica immersiva, cfr. Conte 2020: 37-46.
- 6 Cfr. Damisch 1972: 187.
- 7 Per una ricostruzione delle diverse fasi della realtà virtuale e del dibattito scientifico correlato, cfr. Slater, Sanchez-Vives, 2016. Sulla fotografia computazionale, cfr. Eugeni 2016b: 115-123.
- 8 Cfr. Matter 2017: 14-25.
- 9 Sull'idea di immediatezza cfr. almeno Bolter & Grusin 1999. Sul problema dell'empatia nel VR cinema, cfr. Uricchio, Ding et al., 2016: 17-18. Per una ricostruzione storica e teorica della nozione, cfr. Pinotti 2011.
- 10 Per una ripresa delle riflessioni di Alois Riegl sulla componente «aptica» della percezione in relazione alle forme dell'esperienza offerte dai nuovi media, cfr. Pinotti, 2013: 193-194.
- 11 Cfr. ancora <http://webtv.un.org/%C2%BB/watch/virtual-reality-creating-humanitarian-empathy/4877860952001>
- 12 Si vedano almeno i progetti <https://milionidipassi.medicisenzafrontiere.it/>, e <https://www.oxfam.org.au/media/2013/10/put-yourself-in-their-shoes-were-not-so-different-to-those-uprooted-by-syrian-crisis>
- 13 Sull'idea di *blurred body*, cfr. Popat 2016: 360.
- 14 Per una riflessione sui video a trecentosessanta gradi presentati alla settantesima edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica, che di fatto conferma e sviluppa ulteriormente quanto qui sostenuto a proposito dell'edizione precedente, cfr. D'Aloia 2020.
- 15 Per una riflessione sui processi di «obliterazione dell'altro» si rimanda alle riflessioni di Andrea Pinotti (2020a) su *Waves of Grace, Clouds over Sidra* e altri video in VR realizzati in ambito umanitario e sociale.
- 16 Sulla differenza tra una «incorporation of the prosthetic – and [...] the prosthetic's incorporation of me», cfr. Sobchack, 2004: 173 e, più in generale, 179-225.
- 17 Cfr. almeno i classici di Mumford 1922; Ginzburg 2002.
- 18 Sul rapporto tra mediazione e distanza, cfr. i diversi contributi pubblicati in Treleani & Zucconi 2020.
- 19 Sulla questione dell'asimmetria degli sguardi nella comunicazione umanitaria, cfr. Boltansky 1993; Chouliaraki 2013.
- 20 Per una riflessione sul VR cinema in quanto «isola vicina», che trae spunto proprio dalle modalità di fruizione presso il Lazzaretto Vecchio di Venezia, cfr. Zucconi 2019.
- 21 Su questo punto, si rimanda alle riflessioni di Montani (2017: 132-138).